

Activité 4 : Classification et clés de détermination.

L'utilisation de la classification scientifique nous permet d'organiser le monde vivant, mais il est aussi important de pouvoir identifier les êtres vivants afin de ne pas commettre d'erreur sur les êtres vivants nous accompagnant sur Mars. Pour cela, des clés de détermination (identification) ont été constituées à partir de la classification scientifique.

Apprenons à utiliser nos classifications simplifiées et des clés de détermination.

Atelier 1 seul : Placer des animaux dans nos classifications simplifiées. (20 min)

A partir de tes connaissances, des documents suivants et de l'observation des animaux en classe, cite l'enchaînement de critère te permettant de positionner les êtres vivants suivants dans la classification :

Les axolotls :

Une tête, une bouche des yeux →

Les Pyrrhocores :

Une tête, une bouche des yeux →

Les cloportes :

Une tête, une bouche des yeux →

Toi-même :

Une tête, une bouche des yeux →

Le pommier :

Cellule avec chlorophylle →



Le polypode :

Cellule avec chlorophylle →

La face inférieure des feuilles de polypode présente des amas de petites boules orange que l'on appelle sporange. Chaque amas contient en moyenne 80 sporanges contenant chacun 64 spores.

Chercher (Exploiter des données sous différentes formes)	J'ai relevé des informations	utiles pour certaines	en quantité suffisante.	J'ai relevé toutes les informations utiles,
---	------------------------------	-----------------------	-------------------------	---

Atelier 2 en binôme : Utiliser phyloboîte pour comprendre l'emboîtement des classifications. (20 min)

Suivez les consignes de la fiche méthode «Utiliser phyloboîte» et constituez un emboîtement cohérent par rapport au tableau de la collection 5 que nous avons complété auparavant ensemble.

Une fois votre travail terminé, cliquez sur le bouton « imprimer » pour enregistrer en pdf, sur le bureau de la tablette, votre production à laquelle vous donnerez comme nom vos nom de famille.

Si vous avez le temps, envoyez par e-lyco votre production à M. Launay.

Outils numériques (Utiliser des simulations numériques)	J'ai utilisé la simulation	en comprenant son fonctionnement.	J'ai établi un lien entre la simulation et la réalité	et mis en évidence des limites de la simulation.
--	----------------------------	-----------------------------------	---	--

Atelier 3 seul : Réaliser une page d'herbier. (20 min)

Suis les consignes de la fiche méthode «une page d'herbier» et réalise une page d'herbier avec une de tes feuilles d'arbre que tu avais ramassé.

Utilise les informations (attributs choisis) de l'atelier 4 pour légender le dessin de ta feuille, et placer le nom de ton végétal.

Si il te reste du temps et que tu penses avoir terminé ta page d'herbier, tu peux en réaliser d'autres à partir d'autres feuilles.

Chercher (Exploiter des données sous différentes formes)	J'ai représenté	en respectant les consignes	avec des annotations (titre légende...)	Ma représentation est propre,
---	-----------------	-----------------------------	---	-------------------------------

Atelier 4 en binôme: Utilisation de clés de détermination pour identifier un animal et notre feuille. (20 min)

A) Notre feuille :

Détermine de quel arbre provient la feuille que tu as choisi à l'aide du logiciel « Clé de détermination de quelques végétaux ».

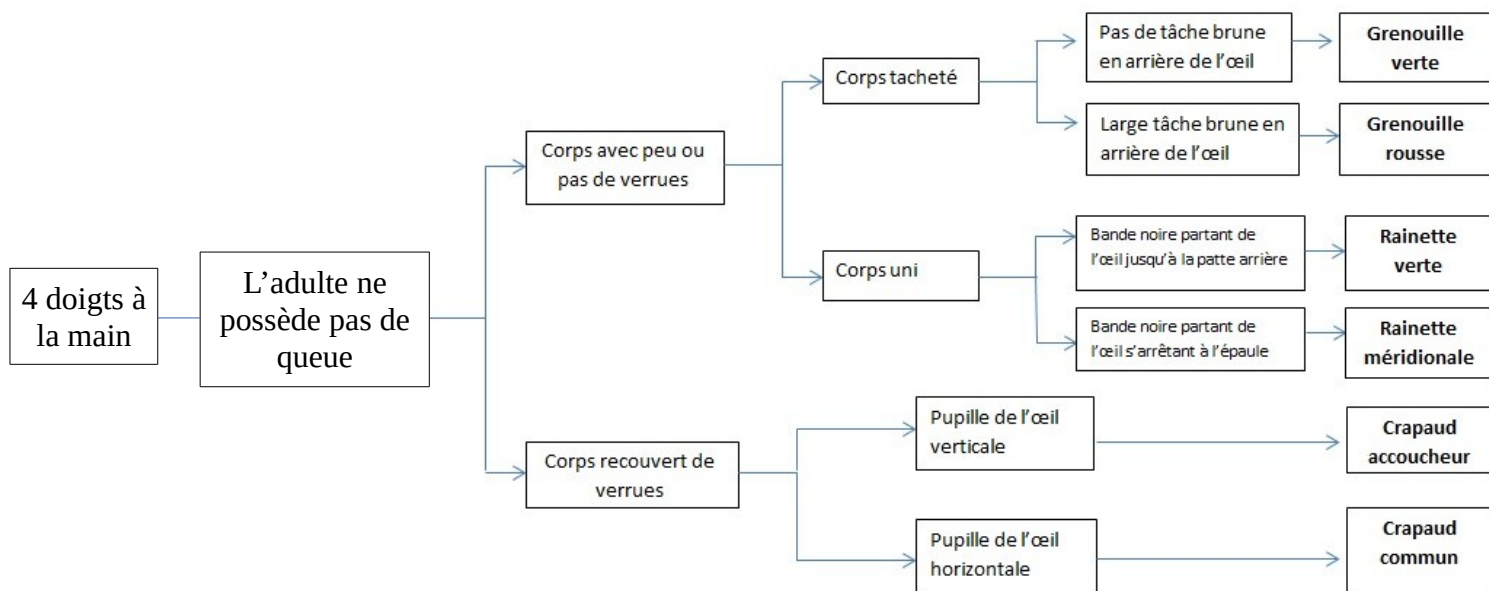
Les attributs choisis sur le logiciel peuvent te donner des idées pour compléter tes légendes sur la page d'herbier de l'atelier 3.

B) Un animal amnésique :

Cet animal s'est cogné violemment la tête dans une branche en voulant sauter dans l'eau et à totalement perdu la mémoire. Il ne sait même plus comment il s'appelle et encore moins à quelle espèce il appartient. Pour son nom, ne comprenant pas son langage, il est difficile pour nous de l'aider, en revanche pour son espèce, nous pouvons faire quelque chose.



Colorie sur la clé de détermination ci-dessous les critères que possède cet animal et identifie son espèce :



Clé de détermination de quelques lissamphibiens anoures.